TORMENTA
BEHOLDERCEGO
APRESENTA:
O PALÁCIO DO SABER
O PALÁCIO DO SABER
UMA AVENTURA DE
MAURY “SHI DARK” ABREU
3D&T

O PALÁCIO DO SABER

UMA AVENTURA DE
MAURY "SHI DARK" ABREU

CRÉDITOS

Criação e desenvolvimento para 3D&T:
Maury "Shi Dark" Abreu

Capa, Projeto Gráfico, Editoração Eletrônica e Diagramação:
Pablo "Raven" Urpia

Revisão:
Maury "Shi Dark" Abreu

Baseado nas regras do jogo *3D&T*© Criado por Marcelo Cassaro. *Mythos Editora,* Todos os direitos reservados.

3D&T é uma marca registrada da *Mythos Editora*. Todos os direitos reservados.

Tormenta é uma marca registrada da Jambô Editora. Todos os direitos reservados. **www.jamborpg.com.br**

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, e pessoas vivas ou mortas é mera coincidência.

Esta aventura é uma criação de **Maury Abreu**. Todos os direitos reservados.

C R É D I T O S

beholdercego@gmail.com
www.beholdercego.com.sapo.pt

O Palácio do Saber

Uma biblioteca perdida, cheia de segredos ocultos

Tanna-Toh é a deusa do conhecimento, das artes e dos bardos. Seus templos são na verdade grandes bibliotecas, espalhadas por todos os cantos de Arton. Seus servos mais comuns são clérigos, paladinos e bardos, motivados a buscar e disseminar conhecimento a todos os pontos mais remotos do mundo.

Os servos de Tanna-Toh são os maiores conhecedores de lendas, mitos e contos. Uma destas lendas fala de uma antiga e imensa biblioteca, construída por Miguell Ravagnanni, um servo de Tanna-Toh, mas de alguma forma perdida e esquecida. Neste lugar estariam escondidos alguns dos maiores segredos de Arton e neste ponto muitas hipóteses são levantadas, como o segredo sobre a Flecha de Fogo que destruirá Ironfist, o ritual para se tornar um lich, a verdade sobre a Tormenta, o Tomo de Hangpharstyth... Ninguém sabe com certeza o que a biblioteca esconde, sabem apenas que é chamada de o Palácio do Saber.

Os servos de Tanna-Toh são proibidos de esconder qualquer tipo de conhecimento. Por isso, as lendas sobre o Palácio do Saber são abertamente difundidas e conhecidas entre os bardos e estudiosos de Arton. Pouquíssimos, entretanto, acreditam na verdade. Ninguém nunca encontrou qualquer vestígio sobre a existência do Palácio.

O Palácio do Saber é uma aventura para 3D&T situada em Arton. Ela não é totalmente linear, muitos detalhes sobre seu enredo devem ser desenvolvidos pelo Mestre. Mais adiante há um tópico oferecendo algumas idéias e sugestões sobre como envolver os aventureiros com a aventura. A seguir você tem mais detalhes sobre a origem do Palácio e o mapa da biblioteca, com os pontos mais importantes.

Em geral, a aventura é destinada a personagens de 5 a 6 pontos de personagem, mas o Mestre pode alterar as estatísticas das criaturas para deixá-la mais difícil ou fácil.

A verdade sobre o Palácio do Saber

Miguell Ravagnanni tinha tudo para ser um ótimo guerreiro santo, mas escolheu seguir sua vida como um bardo a serviço de Tanna-Toh. Após poucos anos de aventura seu talento foi reconhecido pela Ordem da deusa do conhecimento, e ele foi treinado para tornar-se um de seus paladinos. Ao lado de outros aventureiros valorosos, era o líder de um grupo que se auto-intitulava Cavaleiros do Saber.

Após quase vinte anos de aventuras os Cavaleiros do Saber arrecadaram grande fortuna e conhecimento. Como era proibido de guardar este conhecimento para si Ravagnanni decidiu usar parte da fortuna arrecadada para construir uma grandiosa biblioteca. A construção foi iniciada por volta do ano 1.110 (embora esta data tenha sido esquecida) em meio à Greenaria, a imensa floresta que forma quase 90% do reino de Sambúrdia. O local exato não é mais conhecido, e nunca mais foi encontrado. Trinta anos depois a biblioteca ficou finalmente pronta, mas neste meio tempo muita coisa aconteceu.

Conforma a construção avançava Ravagnanni foi mudando, isolando-se, e tentando esconder o que estava sendo feito. Começou a ignorar seus deveres como clérigo do conhecimento, negando-se a divulgá-lo. Nos últimos anos, chegava a ponto de torturar e matar os operários para que mantivessem segredo sobre a biblioteca. Assim, ele foi abandonado por Tanna-Toh, e seu destino tornou-se um mistério.

Hoje a maioria dos clérigos diz que Ravagnanni havia enlouquecido durante a construção da biblioteca. A verdade, entretanto, não é conhecida por ninguém nem mesmo pelo Helladarion, o artefato sumo-sacerdote de Tanna-Toh.

Quando Miguell Ravagnanni decidiu aposentar-se e construir o Palácio do Saber, foi seguido por três de seus colegas aventureiros: o mago Ravenath, o guerreiro Althor e o monge Shin Tai-Han. Todos compartilhavam do desejo de disseminar o conhecimento, e transmiti-lo a quem desejasse. Todos menos um: Ravenath. Ao contrário do que seus companheiros imaginavam, Ravenath nunca foi a favor da disseminação do conhecimento. Estava sempre contra as idéias de Miguell, pois achava que o conhecimento era uma dádiva destinada a pessoas especiais, e não deveria ser entregue a qualquer um.

Antes mesmo de iniciar a construção do Palácio, Ravenath tramava contra seus companheiros. Ele mantinha um certo contato com criaturas extra-planares de natureza maligna, e foi seduzido por uma mulher-demônio súcubo, chamada Vulshu. Foi durante a construção do Palácio que Ravenath descobriu uma forma de invocar sua amada do mundo inferior, e a trouxe até ele. Juntos eles passaram a influenciar as atitudes de Miguell e os demais, levando-os à loucura. Althor foi o primeiro a ser morto, mas sem que seus companheiros soubessem a mulher-demônio assumiu sua forma e passou a representá-lo. Nos anos que se seguiram, Miguell e Shin freqüentemente entravam em discordância, envenenados por mentiras de Ravenath e Vulshu, que aparecia sob a aparência de Althor. No último ano de construção do Palácio, Shin descobriu sobre Ravenath, e tentou alertar seu antigo líder, mas era tarde; Miguell já estava enlouquecido e paranóico, e foi capaz de assassinar o próprio Shin por discordar dele.

Uma semana após o fim da construção do Palácio, Miguell adoeceu. Aproveitando o momento, Ravenath e Vulshu se revelaram a ele, e o mataram, colocando um fim em tudo...

O Palácio do Saber passou então a ser controlado por Ravenath e Vulshu, que usaram seus poderes para mantê-lo isolado e oculto. No subsolo, em câmaras secretas, vários rituais demoníacos foram realizados. Não se sabe se Vulshu e Ravenath ainda estão vivos, e se estiverem quais são seus planos. O fato é que o lugar foi esquecido, e agora é habitado por golens, que Miguell havia trazido originalmente de Coridrian para defenderem o Palácio, e demônios invocados pelos dois.

A Biblioteca

O desenrolar da aventura vai depender do Mestre e da missão dos aventureiros. A seguir está a descrição de alguns de seus principais aposentos. O Mestre deve sentirse livre para modificar qualquer coisa que achar apropriado, de acordo com o que os aventureiros vieram procurar.

1. Salão de Entrada

Logo que entram no Palácio do Saber os visitantes são recebidos por uma bela estátua de mármore de *Tanna-Toh*, a deusa do conhecimento. Aqui ela surge em sua aparência clássica, de uma idosa anciã carregando alguns livros nos braços, medindo cerca de três metros de altura. Atrás dela há duas mesas para leitura em meio às prateleiras de livros. Há também seis aposentos, três de cada lado, com mesas para que os visitantes fiquem mais à vontade para suas leituras e pesquisas. Em dois destes aposentos há armários, mas eles estão vazios.

No fundo deste aposento há uma porta dupla que conduz ao pátio, e ao lado dela algumas tapeçarias com símbolos de paz e beleza. Tais símbolos não significam ou representam nada (a menos que o Mestre queira colocar aqui alguma informação aos aventureiros). Duas escadas em espiral levam para o andar superior e para o subsolo.

Em toda a biblioteca os livros estão separados por assuntos. Aqui no salão de entrada eles são mais gerais, pouco aprofundados. Incluem basicamente livros de História, Geografia e Literatura Artoniana, com contos e estórias de escritos famosos em Arton. Assuntos muito aprofundados sobre qualquer tema são encontrados em outros aposentos.

Há seis estátuas junto às paredes do salão de entrada. Cada uma delas representa uma divindade menor ligada às artes ou aos bardos: *Canora*, a deusa da canção, *Esmeralda*, a deusa das jóias e pedras preciosas, *Goltron*, o deus dos músicos, *Granto*, o deus anão dos escultores, *Jandira*, a deusa das boas maneiras, e *Karbess*, o deus dos escribas. Entretanto, cada uma destas estátuas é na verdade golens de pedra, trazidos de Coridrian por Miguell durante a construção do Palácio.

Golem de Pedra: F3, H0, R3, A3, PdF0, Construto, Invulnerabilidade (magias). Uma magia Petrificação pode recuperar todos os seus Pvs.

Envolvendo os Heróis

- Em uma outra aventura, os jogadores encontram um medalhão misterioso contendo o símbolo de Tanna-Toh (um rolo de pergaminho e uma pena) e, no verso, um mecanismo de encaixe. Alguns sinais no item revelam que ele é a chave para o Palácio do Saber, revelando também sua localização.
- Se houver no grupo de aventureiros um servo de Tanna-Toh (clérigo, paladino ou bardo), ele pode ser contratado pela Ordem para procurar pelo Palácio.
- Os aventureiros estão em busca de alguma informação extremamente importante, que se perdeu no tempo. Eles ficam sabendo sobre o Palácio e decidem procurá-lo.
- Pequenas vilas e aldeias perto de Greenaria estão sendo atacadas por criaturas monstruosas. O reino de Sambúrdia oferece uma recompensa para quem encontrar o responsável pelos acontecimentos. Na busca, os aventureiros encontram o Palácio do Saber, e descobrem que todas as criaturas estão vindo de lá.

2. Pátio

Do lado oposto ao salão principal fica o pátio, que contêm uma parte coberta e outra aberta. É possível ver o patamar no segundo andar, e pode-se alcançá-lo escalando uma árvore velha em um dos cantos do pátio (sem a necessidade de testes). Três portas duplas ligam o pátio ao salão principal e às salas de leitura nos fun-

dos da biblioteca.

O pátio antes abrigava um belo jardim de flores, mas com o tempo estas morreram e deram lugar a vegetação invasora, gramíneas, cipós e vinhas. No centro havia um velho poço onde deveria ser coletada água. Agora ele esta vazio, e conduz a uma passagem vazia. Na verdade ele conduz ao local 13, descrito mais adiante, mas para descer é necessário escalar. Não há lugares para se apoiar, portanto é necessário que se tenha corda ou outro equipamento apropriado. Sem nenhum equipamento, será necessário um Teste Fácil da Especialização Alpinismo (ou seja, nenhum teste se tiver a Especialização e H-1 se não tiver).

3. Sala de Leitura

Ambas as portas duplas que conduzem a este longo aposento (vindo do pátio) estão fortemente trancadas. Cada uma delas tem duas trancas. É possível destrancá-las com um Teste Médio de Arrombamento. Caso não consigam, ainda é possível derrubar a porta à força (teste de Força contra F4 em 3D&T). Cada porta tem A4 e 15 PVs. Não há armadilhas.

Este grande aposento é uma sala de leitura: todas as paredes contêm estantes com livros. Há poltronas e sofás (cheios de poeira e teias de aranha) com pequenas mesas à sua frente para acomodação dos leitores. Outras mesas também estão dispostas em pontos aleatórios do aposento. Duas lareiras ficam nas paredes que separam esta sala do pátio, e grandes e belos quadros de antigos artistas famosos de Arton estão postos a cima delas. O teto é decorado com lustres metálicos com detalhes em prata. Uma escada dupla conduz à sala de leitura no segundo andar.

Os livros desta sala também estão ordenados por assuntos, e abordam basicamente História, Geografia e Literatura, mas são bem mais aprofundados do que os livros encontrados no salão principal. Quase qualquer informação sobre a História, contos, lendas e mitos sobre Arton (e talvez até mais além) podem ser encontrados nesta sala, bastando ter tempo e paciência para procurar. Para encontrar uma informação ou livro específico o Mestre pode exigir dos aventureiros testes de Habilidade (-1 a -3). Alguns livros são tão bons que se o leitor tiver muito tempo para estudá-lo (algo por volta de uma semana, com paradas apenas para alimentação

Estátua de pedra

e descanso), ao fim dos estudos poderá uma Especialização apropriada, gratuitamente.

Vagando este aposento, ou escondidos, existem alguns (1d6) dretch, criaturas demoníacas similares a humanóides de 1,2 metros de altura, gordos e sem pêlos, com pele variando do branco ao bege e manchas azuis. São criaturas naturalmente malignas, e atacam quase imediatamente.

Dretch: F1, H1, R1, A1, PdF0, Armadura Extra (frio, fogo e ácido), Invulnerabilidade (veneno e eletricidade), Modelo Especial, Telepatia, Vulnerabilidade (prata). Pode usar as magias Pânico e Escuridão (como se tivesse Focus 3) sem consumir PMs. Pode atacar com duas garras (H+1d) e uma mordida (F+H+1d) por rodada. Uma vez ao dia pode invocar outro dretch (mas apenas terá sucesso se obtiver 1 ou 2 em 1d).

4. Sala Secreta

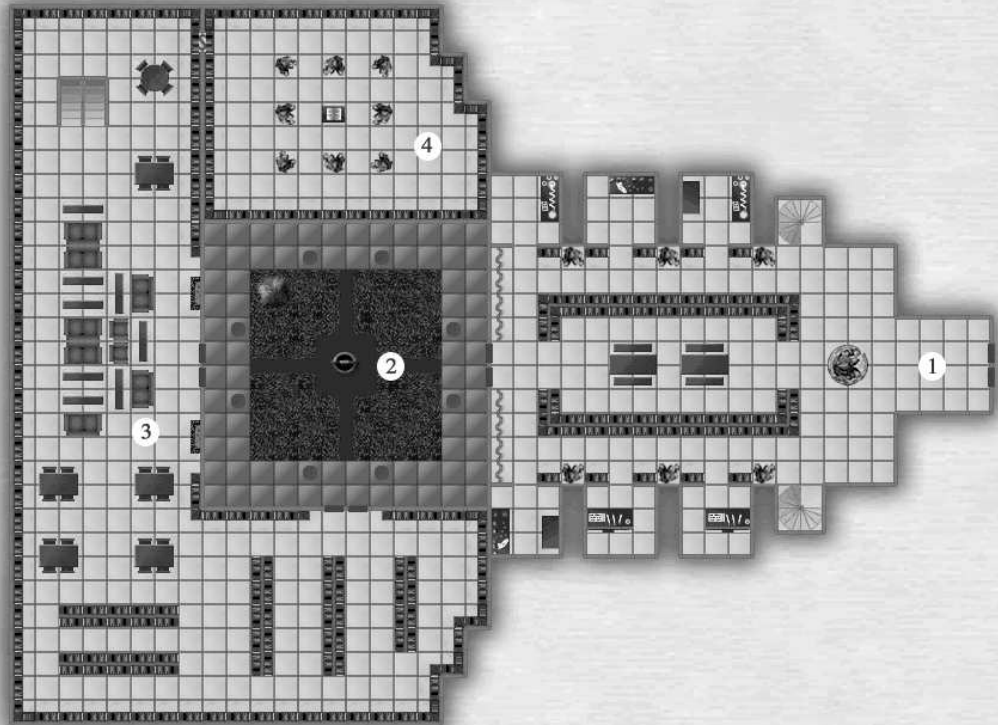
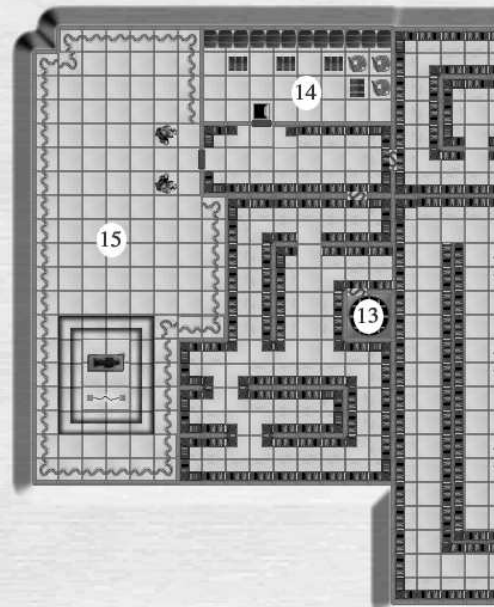
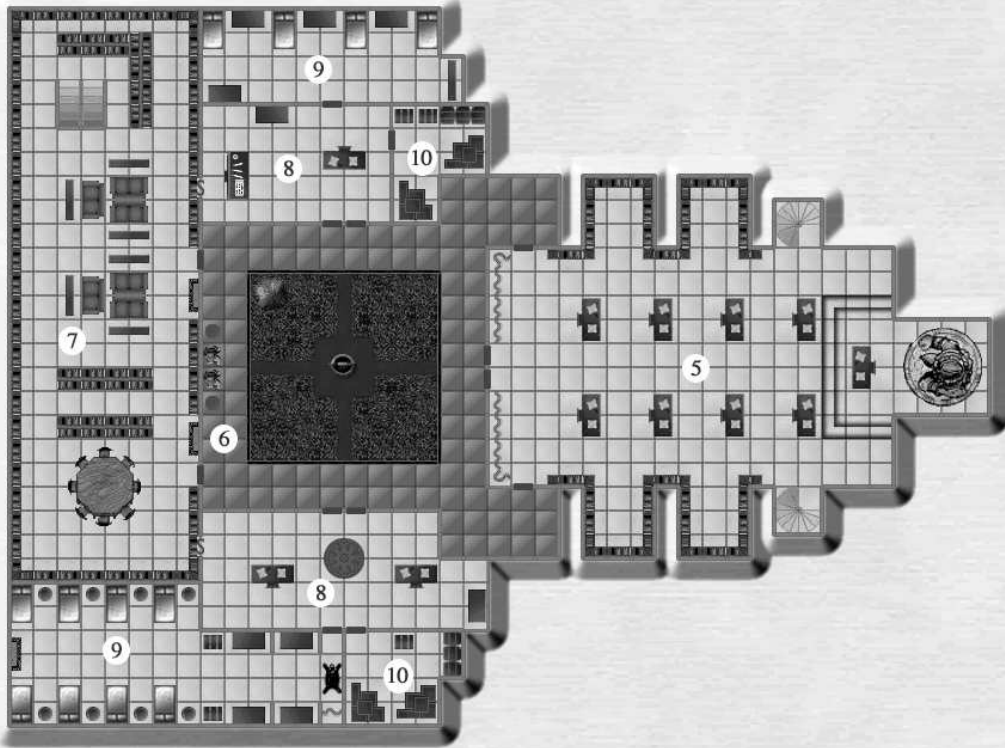
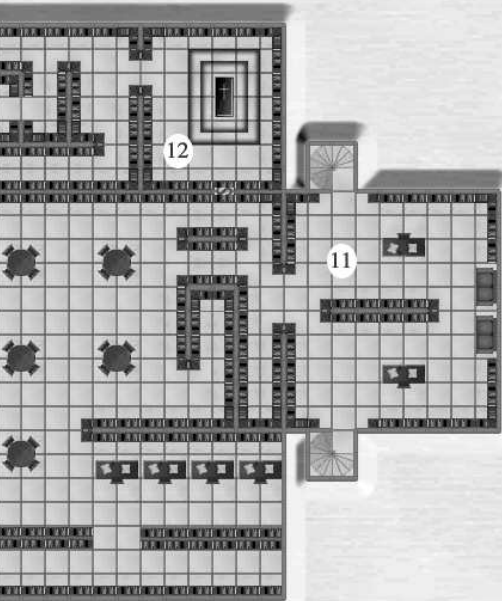
Este aposento apenas pode ser alcançado através de uma passagem secreta existente entre os livros da sala de leitura. Encontrar a passagem exige um Teste Fácil da Especialização Rastreio. Entretanto ela não pode ser aberta sem um medalhão específico, que age como uma chave. O medalhão do dragão de Tamu-ra, encontrado no altar da câmara do portal, no subsolo, é o único item capaz de abrir a passagem.

Este aposento guarda livros e informações extremamente importantes. Entre eles estão alguns grimórios, com diferentes magias. A lista completa de magias que podem ser encontradas aqui inclui: Detecção de Magia, Proteção Mágica, Terreno Escorregadio de Neo, Ilusão, Roubo de Vida, Aumento de Dano, Conjurar Animais*, Escuridão*, Invisibilidade, Enxame de Trovões, Imagem Turva. As magias marcadas com * não aparecem no *Manual 3D&T Turbinado*, mas podem ser encontradas no suplemento *A Libertação de Valkaria 3D&T*). O Mestre pode incluir qualquer outra magia que desejar. Quanto mais forte a magia, mais difícil encontrar um grimório com ela. Em regras, deve-se fazer um teste de Habilidade com penalidade igual ao Focus da magia (mínimo 1); personagens com a Especialização Rastreio recebem +2 no teste.

Mas o item mais importante esta no centro do aposento. Durante sua vida como aventureiro Miguell Ravagnanni encontrou muitos itens interessantes. O maior deles esta no centro do aposento, dentro de uma redoma

O Palácio

1° Andar

do Saber

de vidro. Oito estátuas estão colocadas ao redor do livro; representam guerreiros sagrados, que carregam o símbolo de Tanna-Toh em seu peito. Ao contrário do que se poderia pensar, eles não são golens, mas são sim guardiões do conhecimento. Cada uma das estátuas irradia uma aura de proteção mágica que impede qualquer criatura maligna de se aproximar. Qualquer criatura maligna (que tenha certos tipos de Insanidade e/ou tenha ou seja feita com magia de Trevas) deve fazer teste de R-2 assim que entra na área das estátuas; em caso de sucesso a vítima sofre um dreno de energia temporário (-1 em todas as Características, em caso de fracasso a penalidade será permanente. Um novo teste é necessário para cada cinco rodadas que a criatura permanece no local. Seres benignos não são afetados.

Além disso, as estátuas também irradiam uma aura mágica que impede que a redoma seja aberta ou quebrada (apenas armas que sejam encantadas com Focus 5 ou mais poderiam quebrá-la). Se cada uma das estátuas tiver sua aura mágica cancelada, a redoma poderá ser aberta. Para isso é necessário usar Cancelamento de Magia contra Focus 3.

O livro neste aposento é, provavelmente, o prêmio final dos aventureiros. O que ele realmente contêm vai depender da missão dos aventureiros aqui. Talvez um antigo grimório perdido, ou alguma pista importantíssima sobre algo que procuram. Ou talvez a informação final que eles tanto desejavam. Isso deve ficar por conta do Mestre.

5. Sala de Aula

Os clérigos de Tanna-Toh são obrigados a passar seu conhecimento adiante. Por isso é extremamente comum encontrá-los agindo como professores em grandes escolas por toda Arton. Na verdade seus templos são sempre grandes instituições de ensino e conhecimento. Sendo assim, é natural que o Palácio do Saber tenha uma sala de aula.

Este grande aposento tem oito mesas dispostas ordenadamente no centro, cada uma com duas cadeiras para alunos. No fundo, em uma área um pouco mais elevada, há uma gigantesca estátua de Tanna-Toh, com a mesma aparência da estátua do primeiro andar, mas com quase dez metros de altura. À frente dela fica mais uma mesa, esta com uma única cadeira, destinada ao professor. Em ambos os lados há escadas em espiral, que conduzem para o primeiro andar e para as torres, e prateleiras com livros, tomos e pergaminhos. Na parede oposta à estátua há belas tapeçarias e quadros; uma porta dupla conduz ao patamar, assim como duas outras portas normais ao seu lado. O teto, em arco, tem uma bela pintura com o fundo de cor púrpura, com símbolos e ilustrações que representam os vinte deuses de Arton.

As mesas deste aposento possuem gavetas, mas todas estão trancadas. Podem ser abertas com um Teste Fácil de Arrombamento (personagens sem a Especialização fazem um teste de Habilidade, ao invés de H-1). Elas estão todas vazias, com exceção de uma que contêm um anel de prata com uma pedra de ônix (no valor médio de (1d+4)x5 peças de ouro (multiplique por 100 para saber o valor em Tibares de cobre, a moeda padrão do Reinado), e uma segunda gaveta que contêm um par de braçadeiras de ouro (na verdade trata-se de um par de braçadeiras da armadura que oferece +2 à FD do usuário). A segunda gaveta (a que contêm a manopla) está protegida por uma armadilha mágica: caso não seja desarmada ela dispara três Lanças Infalíveis de Talude, que atacam com FA 6. Ladinos (e apenas ladinos) podem tentar um Teste Difícil de Armadilhas para desarmá-la.

Torres

Há duas torres no Palácio do Saber. Uma conduz a um grande sino de bronze, muito empoeirado e sem o badalo. Há aberturas para todos os lados, que permitem ver tudo ao redor do Palácio. O aposento em si não tem absolutamente nada.

A outra torre é um tipo de laboratório de química. Vários frascos, pipetas, placas de vidro, tubos de ensaio, béquer e outros materiais de alquimia estão colocados em arquibancadas, prateleiras e armários. A maioria está vazia, mas alguns frascos ainda contêm líquidos. Há aqui 1d-2 itens de cura menor ou de magia menor, um item de cura & magia maiores, um antídoto médio, uma poção de velocidade (oferece Aceleração durante 1d+1 turnos se já tiver esta Vantagem, oferece H+1 apenas para movimento) e uma poção de força do touro (oferece F+1 durante 1d+1 turnos). Além destas poções há ainda alguns frascos contendo armadilhas: um frasco com veneno de arsênico (em *3D&T* exige um teste de R+1 ou provoca dano temporário de 2 pontos de Resistência pode ser recuperado com descanso à fração de 1 ponto por dia ou com Cura de Maldição ou Cura Total), um frasco contendo vapor queimado de othur (pode ser lançado para liberar vapor venenoso; em *3D&T* exige um teste de Resistência ou provoca perda permanente de 1 ponto de Resistência), uma poção do sono (aquele que a beber sofre os efeitos da magia Sono) e uma poção de cegueira (aquele que a beber sofre os efeitos da magia Cegueira).

6. Patamar

Este patamar fica exatamente a cima da área coberta do pátio, no primeiro andar. Há várias portas conduzindo a diferentes locais: duas portas duplas, em posições opostas, que conduzem aos escritórios, duas portas simples que levam até a sala de leitura, outras duas portas que levam para a sala de aula, e uma outra porta dupla que também conduz à sala de aula. Apenas as portas que levam para a sala de leitura estão trancadas (veja a descrição no local 7). Do lado oposto à porta dupla da sala de aula há duas estátuas, ambas representando Tanna-Toh: uma idosa, com aparência de uma sábia anciã, e uma jovem, com as vestes de uma barda e uma harpa nas mãos.

7. Sala de Leitura

As portas que conduzem a esta sala, vindo do patamar, estão trancadas. Diferente do primeiro andar cada uma tem apenas uma tranca, o que exige apenas um teste. Teste Médio de Arrombamento são suficientes para destrancar. Para derrubar a porta é necessário um teste contra F4. Cada porta tem A4 e 15 PVs e não contêm armadilhas.

Os mesmos habitantes da sala de leitura do primeiro andar podem estar aqui para atacar e atrapalhar os aventureiros. Se achar necessário o Mestre pode dividir os dretch em dois grupos, sendo que um ataca no primeiro andar e outro no segundo. Aqui, entretanto, os dretch serão auxiliados por um único quasit, um demônio pequeno (cerca de 60cm de altura) com chifres, asas de couro, mãos e pés longos e finos (ambos com garras) e a pele esverdeada. Quando os viajantes chegarem o quasit já terá lançado sobre si uma Invisibilidade. Além disso, o demônio também esta armado com uma varinha mágica capaz de Conjurar Animais com Focus 3, e irá invocar um lobo demoníaco a cada 1d rodadas, até ser descoberto e destruído - quando então entrará em combate direto. A varinha tem um total de 20 PMs - pode ser recarregada por personagens com Focus 1 ou mais ao custo de 1 PE por 1 PM.

Quasit: F0, H2, R1, A0, PdF0, Armadura Extra (fogo), Invulnerabilidade (veneno), Levitação, Modelo Especial, Regeneração, Vulnerabilidade (prata, ácido e itens Sagrados como uma Arma Especial).

Pode usar as magias Invisibilidade (apenas em si mesmo) e Detecção de Magia (como se tivesse Focus 3) sem consumir PMs.

Pode atacar com duas garras (H+1d) e uma mordida (F+H+1d) por rodada. As garras tem veneno, exigindo sucesso em um teste de R+1 ou provocam a perda temporário de 1 ponto de Habilidade e 1d6-1 de dano em PVs.

Uma vez ao dia pode usar Pânico (com Focus 1) sem consumir PM, e como uma aura com 10m de alcance centrado em si mesmo. Pode usar até duas magias de Transformação (mas tendo controle sobre ela, podendo voltar quando quiser) livremente, sem consumir PMs, para assumir a forma de um morcego, centopéia monstruosa, sapo ou lobo.

Lobo demoníaco: F1, H2, R2, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados).

Além destes desafios o aposento também contém várias prateleiras com livros sobre Religião e Misticismo, organizados por assuntos. Aqui se incluem contos e estórias envolvendo os deuses e as religiões de Arton (incluindo religiões pouco conhecidas no Reinado, como o culto ao Grande Espírito, adorado por alguns povos-dinossauros de Galrasia) e todo tipo de livro de misticismo. Novamente, há livros tão bons (que podem ser encontrados com testes de H-2) que se o leitor tiver tempo para o estudo poderá somar uma Especialização (como Ciências Proibidas) gratuitamente. Não há grimórios para serem encontrados aqui.

Em dois pontos do aposento, atrás das prateleiras de livros, há passagens secretas que conduzem aos escritórios. Tais passagens podem ser encontradas com Teste Fácil da Especialização Rastreio.

Lobo demoníaco

8. Escritórios

Há duas salas de escritórios no segundo andar da do Palácio. Aqui são guardados alguns documentos sobre o lugar assim como catálogos sobre todos os livros encontrados na biblioteca, com nome, número e localização em todo o Palácio (estes catálogos estão organizados dentro de dois armários, um em cada escritório). Alguns livros secretos e muito importantes podem não constar no catálogo.

As portas duplas que conduzem a estes aposentos não estão trancadas, apenas fechadas, e há ainda passagens secretas que levam até aqui (veja o último parágrafo no local 7). Entretanto estes aposentos estão protegidos por armadilhas. Cada uma delas tem um tipo de armadilha:

Dardos envenenados: Um dispositivo no chão, bem próximo há porta, ativa a armadilha. Vários dardos envenenados são disparados do teto por todo o aposento. Os dardos atacam com FA7+1d contra todos os que estiverem dentro do aposento. Dois Testes Fáceis da Especialização Armadilhas pode ser usado para encontrar a armadilha e para desarmá-la. Os dardos estão envenenados com essência de sombra (exige teste de R+1 ou provoca a perda permanente de 1 ponto de Força).

Explosão de Relâmpagos: Um dispositivo no chão, próximo à porta, ativa a armadilha. Uma magia *explosão*

de eletricidade (feita com Luz e Ar) é lançada, como se fosse conjurada por um mago com Ar 3, Luz 3 e H2. Esta magia é descrita no *Tormenta D20: Guia do Jogador* e no *Manual 3D&T Turbinado*, e reúne os efeitos de Luz e Ar. Além do dano, a vítima deve fazer um teste de H+1 ou ficará surda durante 1d6 rodadas e cega também durante 1d6 rodadas. Dois Testes Fáceis de Armadilhas, para encontrar e para desarmar.

9. Quartos

O Palácio do Saber conta com dois quartos comunitários, com camas, beliches e armários. Isso porque o lugar pretendia abrigar vários clérigos, paladinos e sacerdotes de Tanna-Toh, mas acabou seguindo um rumo diferente conforme a construção foi avançando. Um dos quartos conta também com uma lareira, onde uma chama parece queimar o próprio ar, já que não há nada para alimentá-la. A chama é, na verdade, um elemental do fogo que atacará qualquer um que se aproximar do local.

Elemental do Fogo: F2 (calor/fogo), H3, R2, A1, PdF2 (calor/fogo). Possui a magia Corpo Elemental (Fogo 5) sem consumir PMs. Apenas pode ser ferido por água, magia, armas e ataques mágicos.

Todos os armários estão trancados (este Fácil de Arrombamento), e contêm peças de roupa e mantos, muitos deles com o símbolo da ordem de Tanna-Toh. Alguns armários também contêm armadilhas (Testes Médios da Especialização Armadilhas). Lance 1d6 para determinar a armadilha descrita na Tabela 1.

Alguns armários também contêm prêmios para os aventureiros (estes armários provavelmente terão armadilhas, mas não necessariamente apenas os armários que contêm itens mágicos terão, com certeza, alguma armadilha). Para cada armário lance 1d6 para determinar o que pode ser encontrado (sendo que os resultados não devem se repetir).

Elemental do fogo

Tabela 2: Tesouros

1d6	Tesouro
1	Entre as roupas há uma espada elemental encantada com Aumento de Dano Luz 1, permanentemente)..
2	Um saco contendo 1d6x100 Tibares em ouro.
3	Armário vazio.
4	Uma ônix (pedra preciosa) no valor de 2d4x10 Tibares em ouro [ou (2d6-2)x10].
5	Um medalhão com o símbolo de Tanna-Toh feito de ouro e prata no valor de 2d6x1000 Tibares em ouro.
6	Um par de *botas élficas* (oferece gratuitamente a Especialização Furtividade).

10. Depósitos

Estes aposentos não contêm janelas, são totalmente fechados. As portas estão trancadas (Teste Fácil de Arrombamento), mas não contêm armadilhas. Várias caixas e alguns baús estão colocados por todos os lados. A maioria está vazia, foram usados no passado para transportar os livros e materiais que agora compõem todo o Palácio do Saber. Não há nada de importante para ser encontrado aqui.

11. Biblioteca Subterrênea

Este lugar parece um pequeno labirinto entre os livros. Há estantes e prateleiras por todos os lados, algumas vezes formando corredores. Há

Tabela 1: Armadilhas

1d6*	Armadilhas	Efeito
1	*Gás Venenoso*	Quando as portas do armário se abrem, liberam vapor queimado de othur (Teste de R+1 ou provoca a perda permanente de 1 ponto de Resistência).
2	*Dardos envenenados*	Quando as portas são abertas disparam dardos envenenados (como aqueles descritos no aposento 8, mas atacam apenas quem abriu o armário).
3	*Cegueira*	Quando as portas se abrem o alvo é vítima de uma magia Cegueira conjurada por um mago com Focus 3.
4	*Conjuraração*	Quando o armário é aberto um dispositivo conjura uma magia Conjurar Animais para conjurar um lobo demoníaco ou outra criatura demoníaca.
5	*Drenar forças*	Ao se abrir as portas do armário um facho de luz conjura a magia Roubo de Vida, como se tivesse sido tocado durante um turno.
*6	*Jogue novamente e acumule os resultados (quando possível)*	

também algumas mesas e outras acomodações para os leitores. Aqui os livros ainda estão ordenados por assuntos, abordando Ciências (como biologia, química, engenharias e medicinas), Artes (incluindo teatro, criminologia e esportes), Idiomas (abordando quase todos os idiomas falados de Arton) e alguns poucos livros de misticismo. Há a possibilidade de existirem aqui alguns grimórios, com magias escolhidas pelo Mestre.

Voando aleatoriamente por todo o aposento estão algumas criaturas monstruosas de origem extra-planar chamadas vargouille. Parecem cabeças humanas distorcidas e suspensas por asas de couro, com tentáculos no lugar dos cabelos e olhos que ardem em chamas verdes. Há 1d6 criaturas voando pelo aposento, e atacarão os aventureiros assim que os virem.

Vargouille: F0, H2, R1, A0, PdF0, Levitação, Modelo Especial. Sua mordida exige sucesso em um teste de R+2 ou não poderá recuperar esse dano, seja de forma natural ou mágica (apenas uma Cura Total pode cancelar o efeito). Ao invés de morder ele pode emitir um silvo que exige um teste de R+2 ou as vítimas a até 18m capazes de ver o monstro e ouvi-lo ficarão paralisadas até que ele decida atacar ou saia do campo de visão. Uma vítima paralisada pode ser alvo de seu beijo, que exige um teste de Resistência ou se transformará em um vargouille dentro de 4d6 turnos (luz do sol pode cancelar o efeito, e uma Cura de Maldição pode reverter a metamorfose).

A biblioteca subterrânea contém várias passagens secretas. A menos que se diga o contrário todas elas têm as mesmas propriedades: podem ser abertas pelos dois lados, mas exigem um Teste Médio de Rastreio para serem encontradas e abertas.

12. Cripta entre os livros

Uma passagem secreta conduz até uma cripta na biblioteca subterrânea. No centro há alguns degraus que levam até um grande caixão fechado. Se for aberto, ele revela um corpo esquelético, vestindo uma velha armadura de placas, uma maça-estrela ao seu lado, nas mãos do esqueleto, e um escudo grande cobrindo seu corpo. Embora empoeirados, o escudo e a maça-estrela estão em ótimo estado de conservação. A explicação é simples: ambos são mágicos. O esqueleto - que realmente esta morto, não irá levantar-se para atacar é o que restou de Miguell Ravagnnani. Seu nome está gravado em uma placa na tampa do caixão.

A maça é na verdade maça estrela (dano de Contusão) encantada com uma magia especial: no início de cada turno o usuário pode escolher entre receber um bônus de F+1 (Aumento de Dano, Luz 1) ou A+1 (Proteção Mágica Luz 1), sem consumir PMs. Já o escudo é um escudo mágico que oferece FD+1 e sempre que o usuário for atingido por um Acerto Crítico ele deve lançar 1d6, e se obtiver 1 o Acerto Crítico será anulado e será considerado um acerto normal (mas a FA ainda é calculada com um resultado 6).

Apesar de todos estes prêmios, ainda há um problema para os aventureiros. O fantasma de Miguell Ravagnnani ainda habita esta cripta, e surgirá a qualquer momento para atacar invasores. Após tudo que passou ele acabou enlouquecido, e não consegue mais se comunicar. Ele não confia mais em ninguém, acreditando que será traído por todos que o encontrarem. Sendo assim, acredita que os próprios aventureiros são traidores e estão lá para profanar o conhecimento que Tanna-Toh concedeu a ele.

O fantasma ataca com todas as suas forças. Embora possa ser derrotado, ele não pode ser totalmente destruído: mesmo que seus PVs sejam reduzidos a 0 ele voltará, totalmente regenerado, dentro de 1d6+1 dias. Se os aventureiros apenas forem embora, ele nada fará, e voltará a descansar, mas se tiverem levado algum de seus tesouros (um livro muito importante, ou algum dos itens que estão nesta cripta), ele irá persegui-los em qualquer lugar de Arton (se tornará um Inimigo terrível). Se o Mestre achar interessante, pode colocar encontros com o fantasma também em outros aposentos, avisando para que saiam ou algo assim.

Caso o portal, no local 15 desta biblioteca subterrânea, seja realmente destruído e fechado, Miguell poderá descansar em paz, e o vínculo que tem com o mundo dos vivos estará desfeito.

O fantasma de Miguel Ravagnnani

Fantasma de Miguell: F2, H2, R3, A1, PdF0, Devoção (destruir o portal), Fantasma (Imortal), Insano (Paranóico), Investigação, Invisibilidade, Levitação, Possessão. Pode usar a magia Pânico sem consumir PMs. Ele perdeu suas habilidades de paladino de Tanna-Toh (mantendo apenas Investigação), incluindo a Vantagem Única Paladino.

13. Fosso

Este fosso permite alcançar o pátio (local 2). Para isso, entretanto, é necessário escalar as paredes (mais detalhes na descrição do local 2).

O fosso parece não levar para lugar algum, mas uma pedra falta esconde uma passagem secreta para a biblioteca subterrânea. Ela levará para trás de uma prateleira de livros que se move para os lados. A passagem pode ser aberta por qualquer um dos lados, mas para encontrar o dispositivo é necessário um Teste Fácil de Rastreio.

14. Depósito

A porta que conduz a este aposento esta muito bem trancada. Além da fechadura, há também um grande cadeado magicamente preparado para evitar que a porta seja aberta (o cadeado foi alvo de uma magia *tranca arcana*). A fechadura pode ser destrancada com Teste Médio de Arrombamento, mas o cadeado é mais difícil, tendo que realizar um Teste Difícil de Arrombamento para destrancar. A magia pode ser cancelada com Cancelamento de Magia contra Focus 1 - neste caso passa a ser um Teste Normal de Arrombamento.

Além disso, o aposento também tem uma armadilha preparada contra invasores. Do lado oposto à porta há um alçapão, que irá se abrir para um fosso cheio de espinhos. Evitar o fosso exige sucesso em um teste de Esquiva. O alçapão tem 1,5m de espaço, e por isso pode pegar apenas uma criatura. As demais poderão evitá-lo facilmente.

O aposento é um depósito similar aos encontrados no segundo andar, mas os itens aqui são bem mais interessantes. Há quatro baús dentro do aposento, todos trancados (Teste Médio de Arrombamento), todos com armadilhas (dois Testes Fáceis de Armadilhas, um para detectar e outro para desativar a armadilha). Lance 1d6 e utilize as armadilhas mencionadas no local 9. O conteúdo do baú está listado na Tabela:3.

15. Câmara do Portal

A última câmara do Palácio do Saber. Este lugar foi construído apenas mais tarde, por Ravenath e Vulshu para abrigar um pequeno portal interplanar, de onde eles poderiam invocar outros demônios. A porta não esta trancada, mas logo à sua frente há duas estátuas demoníacas, semelhantes a gárgulas, com suas presas à mostra. Estas estátuas desempenham um papel exatamente oposto às estátuas do local 4: todas as criaturas benignas (que tenham Código de Honra dos Heróis ou Honestidade, ou que tenham ou sejam feitas com magia de Luz) que passem pela frente delas devem obter sucesso em um teste de R-2; se obtiver sucesso sofrerá dreno temporário de -1 em todas as Características) e em caso de fracasso o dano será permanente. Um novo teste é necessário sempre que a criatura passa pela frente das estátuas (com no mínimo cinco rodadas de intervalo). Criaturas malignas não são afetadas.

A câmara é grande, com belas tapeçarias em todas as suas paredes. O chão apresenta vários símbolos e ilustrações, e não há nenhuma iluminação, a não ser por um brilho azulado no fundo da câmara. O brilho vem de uma fenda inter-planar, aberta bem à frente de um altar com manchas de sangue e vários símbolos e ilustrações macabras.

O portal aberto é capaz de conjurar, sobre qualquer um que passe por ele, a magia *viagem planar* (ou Teleportação Planar), levando diretamente ao Plano nativo de Vulshu Weerra, o Reino de Keenn, o deus da guerra. Este portal já serviu de passagem para vários demônios invocados por Ravenath e Vulshu. Por alguma razão ainda não conhecida, poucas criaturas de Weerra sabem da existência do portal, o que até o momento impediu que ele fosse utilizado para um ataque em larga escala. Apenas demônios menores conseguiram atravessá-lo e povoar a biblioteca como os vargouille, quasit e dretch encontrados ao longo da aventura.

Ao contrário que se esperaria, os aventureiros NÃO encontrarão Vulshu e Ravenath aqui. O mago foi traído pela súcubo há muitos anos, e já esta morto, consumido por seus beijos mortais capazes de drenar energia. O paradeiro da mulher-demônio não é conhecido, mas é possível que ela ocasionalmente apareça nesta câmara. Entretanto, não é bom para os aventureiros que ela esteja aqui (lembre-se, a súcubo é uma adversária muito poderosa para aventureiros de baixo nível). Se os aventureiros investigarem o lu-

Tabela 3: Baús

N° do Baú	Conteúdo
1	Pergaminhos contendo as seguintes magias arcanas: Aumento de Dano Focus 1, Detecção de Magia Focus 5, Cancelamento de Magia Focus 3, Lança Infalível de Talude) e Proteção contra o Elemento Focus 2 - pode escolher o elemento durante a conjuração).
2	Uma *adaga* (F: Perfuração, encantada com Aumento de Dano Focus 2) e 10 *dardos* (PdF: Perfuração, encantados com Aumento de Dano Focus 1 uma vez lançados, não podem ser recuperados).
3	Uma bolsa contendo 3d6x100 Tibares de ouro.
4	Uma bolsa de componentes materiais, contendo componentes materiais incomuns no valor de 2d6x100 Tibares em ouro (em *3D&T*, equivalem a 2 Pontos de Experiência podendo ser usados para fabricação de poções e itens mágicos, mas NÃO para aumentar os pontos do personagem).

gar encontrarão, no altar, um pequeno porta-jóias contendo um pergaminho e um medalhão. O medalhão é feito de prata, e tem um dragão oriental entalhado. Este é o Medalhão do Dragão de Tamu-ra, necessário para abrir a passagem secreta para o local 4. Além disso, este item mágico oferece um bônus de +2 a todos os testes de resistência contra medo, natural ou mágico, àquele que o possui, mas afeta apenas criaturas bondosas (que tenham a parcela *bom* na tendência, ou que tenham os Códigos dos Heróis e/ou Honestidade). O pergaminho é um testamento deixado por Miguell: ali ele conta sobre a traição de todos ao seu redor, e sobre a mulher-demônio e o portal que ela pretende abrir. Ele também diz que deverá destruir este portal, mesmo que isso leva a eternidade.

A única forma de se livrar definitivamente do fantasma de Miguell, dando-lhe o descanso eterno, é destruindo o portal. Entretanto essa não é uma tarefa fácil: mesmo que a estrutura que suporta o portal seja feita em pedaços, a fenda permanecerá aberta. Apenas um Cancelamento de Magia muito poderoso, feito contra Focus 7 poderá desfazer o portal definitivamente. Seria conveniente que o Mestre colocasse algo assim no caminho dos aventureiros durante a aventura (uma vez que provavelmente nenhum deles tem habilidades para isso).

Para aumentar o clímax, o Mestre pode colocar aqui algum desafio final para os aventureiros. O fantasma de Ravagnnani poderia atacar neste momento, ao invés de surgir em sua cripta. Um golem gigante também é uma opção viável, assim como versões maiores e mais fortes (progredidas) dos demônios encontrados ao longo da aventura.

O desfecho fica então por conta do Mestre.

BEHOLDERCEGO

beholdercego@gmail.com
www.beholdercego.com.sapo.pt

BeHOLDeR Cego

RAIO X - O DUELO ENTRE O DRAGÃO E O CAÇADOR
BeHOLDeR Cego
O Palácio do Saber
Uma biblioteca perdida cheia de segredos ocultos
Daemon com Classe
Agora é a vez dos especialistas
AnimeXtreme
Cobertura do maior evento anime-mangá do sul
FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN
Cloud está de volta e seus inimigos também

Só na Beholder Cego você tem

O PALÁCIO DO SABER

Totamente compatível com o Sistema D20!

TORMENTA
BEHOLDERCEGO
APRESENTOU:
O PALÁCIO DO SABER
UMA AVENTURA DE
MAURY "SHI DARK" ABREU
Aventura totalmente compatível com o Sistema 3D&T;
Mistérios e suspense dentro da sua mesa de jogo;
Vilões e muitos desafios para seu grupo:
Itens mágicos e armas mágicas;
Além do conhecimento do povo artoniano o Palácio do Saber irá surpreendê-lo.
O PALÁCIO DO SABER